

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-108959

(43) 公開日 平成10年(1998) 4月28日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 7/02

B 4 2 D 15/10

G 0 7 F 7/08

17/32

識別記号

3 2 9

3 5 4

5 5 1

F I

A 6 3 F 7/02

B 4 2 D 15/10

G 0 7 F 17/32

7/08

3 2 9

3 5 4

5 5 1 A

M

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 9 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号

特願平8-266329

(22) 出願日

平成 8 年 (1996) 10 月 7 日

(71) 出願人 593227132

ダイソーエムイー株式会社

愛知県名古屋市千種区田代本通 2 丁目 1 番  
地

(71) 出願人 596048064

井上 道生

愛知県名古屋市東区泉三丁目 26-12

(72) 発明者 井上 道生

愛知県名古屋市東区泉三丁目 26-12

(72) 発明者 酒井 克己

愛知県名古屋市緑区桃山三丁目 1001-5

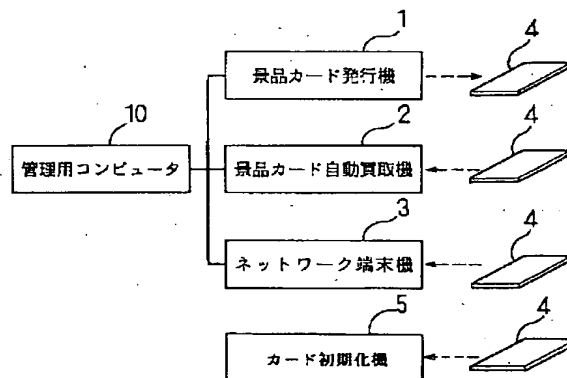
(74) 代理人 弁理士 飯田 堅太郎 (外 1 名)

(54) 【発明の名称】 ゲーム景品交換システム

(57) 【要約】

【課題】 ゲームの成果としての景品を、顧客の希望の商品や現金に効率良く交換することができるゲーム景品交換システムを提供する。

【解決手段】 このゲーム景品交換システムは、ゲームの成果としての出玉の数に応じた金額、暗証番号等のデータを記憶した景品カード 4 を、客に対し発行する景品カード発行機 1 と、その景品カード 4 をそこに書込まれた金額データの現金と交換する景品カード自動買取機 2 と、仮想商店街を提供するコンピュータネットワークに接続され、ネットワーク上の仮想商店街にアクセスして、景品カード 4 が記憶する金額データの範囲内で商品の交換を可能とするネットワーク端末機 3 と、景品カード自動買取機 2 又はネットワーク端末機 3 で回収された使用済みの景品カードを、カード内に記憶された金額データを増額書き換え可能な状態に初期化するカード初期化機 5 とから構成される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 バチンコ、パチスロ等のゲームを行なった後、ゲームの成果としての景品を、顧客の希望の商品又は現金に交換するゲーム景品交換システムであって、ゲームの成果としての出玉の数に応じた金額、暗証番号等のデータを記憶したＩＣカード製の景品カードを客に

対し発行する景品カード発行機と、

客によって挿入された該景品カードから少なくとも暗証番号と金額データを読み取るデータ読取り手段と、現金を収納し払出し指令された金額の現金を払出し口に送出する現金払出し機構と、挿入された景品カードが正常か否かを判定し、正常な場合、前記現金払出し機構に指令信号を送り該景品カードの示す金額の現金を支払い口に送出させる自動買取制御手段と、を有する景品カード自動買取機と、

客によって挿入された該景品カードから少なくとも暗証番号と金額データを読み取るデータ読取り手段と、仮想商店街を有するコンピュータネットワークに接続するネットワーク接続手段と、挿入された該景品カードが正常か否かを判定し、正常な場合、コンピュータネットワークに接続し、該ネットワーク上の仮想商店街にアクセスして、前記データ読取り手段が読み取った金額データの範囲内で商品の交換を決定する信号を該ネットワークに出力する制御処理手段と、を有するネットワーク端末機と、

前記景品カード自動買取機又はネットワーク端末機で回収された使用済みの景品カードを、該カード内に記憶されたデータを書き換え可能な状態に初期化するカード初期化機と、

を備えたことを特徴とするゲーム景品交換システム。

【請求項2】 前記景品カードには特定の絵模様がカラー印刷され、前記景品カード自動買取機には、該絵模様の有無を検査する外観検査手段が設けられている請求項1記載のゲーム景品交換システム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、バチンコホール等でバチンコ、パチスロ等のゲームを行なった後、ゲームの成果としての景品を、顧客の希望の商品や現金に交換するゲーム景品交換システムに関する。この明細書ではバチンコ、パチスロ等で使用するバチンコ玉やコインを、単に玉と略称する。

## 【0002】

【従来の技術】バチンコホールでバチンコやパチスロなどのゲームを行なった後、ゲームの勝敗に応じて客は景品をホールからもらうが、バチンコホールでは、景品を置くためのスペース不足や経費の問題から、多種類の景品を置くことができず、顧客にとっては、希望する景品をもらうことができない。そのため、現状では、ゲームを終えた客は、景品としてボールペン等の特定景品をも

らい、近くの景品交換所でその特定景品を現金に換金している。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】このため、客は欲しい商品があっても、景品として提示されてないために、それをもらうことができず、特定景品を受け取ることになり、受け取ったその景品を景品交換所に持参し、換金率の低い現金との交換を行うことになる。また、景品交換所では、人手により景品と現金を交換する必要があった。

【0004】本発明は、上記の課題を解決するためになされたもので、ゲームの成果としての景品を、顧客の希望の商品や現金に効率良く交換することができるゲーム景品交換システムを提供することを目的とする。

## 【0005】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、本発明のゲーム景品交換システムは、バチンコ、パチスロ等のゲームを行なった後、ゲームの成果としての景品を、顧客の希望の商品又は現金に交換するゲーム景品交換システムであって、ゲームの成果としての出玉の数に応じた金額、暗証番号等のデータを記憶したＩＣカード製の景品カードを客に対し発行する景品カード発行機と、客によって挿入された該景品カードから少なくとも暗証番号と金額データを読み取るデータ読取り手段と、現金を収納し払出し指令された金額の現金を払出し口に送出する現金払出し機構と、挿入された景品カードが正常か否かを判定し、正常な場合、前記現金払出し機構に指令信号を送り該景品カードの示す金額の現金を支払い口に送出させる自動買取制御手段と、を有する景品カード自動買取機と、客によって挿入された該景品カードから少なくとも暗証番号と金額データを読み取るデータ読取り手段と、仮想商店街を有するコンピュータネットワークに接続するネットワーク接続手段と、挿入された該景品カードが正常か否かを判定し、正常な場合、コンピュータネットワークに接続し、該ネットワーク上の仮想商店街にアクセスして、前記データ読取り手段が読み取った金額データの範囲内で商品の交換を決定する信号を該ネットワークに出力する制御処理手段と、を有するネットワーク端末機と、前記景品カード自動買取機又はネットワーク端末機で回収された使用済みの景品カードを、該カード内に記憶されたデータを書き換え可能な状態に初期化する初期化機と、を備えたことを特徴とする。

【0006】ここで、上記景品カードに使用されるＩＣカードは、少なくともＣＰＵ、メモリの集積回路を内蔵し、有接触又は無接触でアクセス可能で、メモリに記憶したデータを読み出し書込み可能なカードである。

## 【0007】

【作用・効果】このようなゲーム景品交換システムでは、バチンコホールでバチンコやパチスロなどのゲーム

を行った後の客の出玉の計数値が、景品カード発行機に入力され、景品カード発行機は、その出玉の数に応じた金額、暗証番号等のデータを記憶した景品カードを発行する。

【0008】景品カードを受け取った客は、それを換金したい場合、景品カード自動買取機に挿入する。景品カード自動買取機において、データ読取り手段は、挿入された景品カードから暗証番号と金額データを読み取る。そして、自動買取制御手段は、暗証番号に基づき景品カードが正常か否かを判定し、正常な場合、現金払出し機構に指令信号を送り、景品カードの示す金額の現金を現金払出し用の支払い口に送出する。客は景品カードと交換にそこに記憶された金額の現金を受け取ることができる。

【0009】一方、商品と交換したい客は、景品カードをネットワーク端末機に挿入する。端末機のデータ読取り手段は、挿入された景品カードから暗証番号と金額データを読み取る。そして、ネットワーク接続手段によって、その端末機を仮想商店街を有するコンピュータネットワークに接続する。端末機の制御処理手段は、挿入された景品カードが正常か否かを判定し、正常な場合、コンピュータネットワークに接続し、ネットワーク上の仮想商店街にアクセスし、景品カードから読み取った金額データの範囲内で客の選択した商品の交換を決定する信号をネットワークに出力する。

【0010】ネットワーク上の仮想商店（出店業者）は、商品の交換（購入）が成立すると、その商品をそのパチンコホールへ、或は客の自宅に送り届ける。出店業者は、その商品についての決済を、パチンコホール側或は景品交換業者と行うことになる。

【0011】景品カード自動買取機或はネットワーク端末機で使用され、残金がゼロとなった使用済みの景品カードは回収され、カード初期化機にかけられる。景品カードは、そのメモリに記憶される金額データが、景品カード発行機で1度書込まれた後、その金額を増額する金額の書込みを禁止するようにして、景品カードの不正使用を防止している。

【0012】例えば、景品カード内CPUのプログラムに増額金額書込み許可フラグを設定し、その書込み許可フラグを景品カード発行機での1回目の書込みの後、リセットする構成とする。カード初期化機は、その景品カードを受け入れると、メモリ内に記憶された金額データの1回のみを増額書き換えを可能とする状態とし（例えば、景品カード内のCPUのプログラムの増額金額書込み許可フラグをセットし）て、初期化する。これにより、回収した景品カードは再度使用可能な状態となり、その後、景品カード発行機に入れて再び使用することができる。

【0013】なお、景品カードに特定の絵模様をカラー印刷し、景品カード自動買取機には、その絵模様の有無

をチェックする外観検査手段を設けることにより、カードの外観からも不正な景品カードの使用を防止することができる。

【0014】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。

【0015】図1の構成図に示すように、本発明のゲーム景品交換システムは、ゲームの成果としての出玉の数に応じた金額、暗証番号等のデータを記憶した景品カード4を、客に対し発行する景品カード発行機1と、その景品カード4をそこに書込まれた金額データの現金と交換する景品カード自動買取機2と、仮想商店街を提供するコンピュータネットワークに接続され、ネットワーク上の仮想商店街にアクセスして、景品カード4が記憶する金額データの範囲内で商品の交換を可能とするネットワーク端末機3と、景品カード自動買取機2又はネットワーク端末機3で回収された使用済みの景品カードを、カード内に記憶された金額データを増額書き換え可能な状態に初期化するカード初期化機5とから構成される。

【0016】さらに、管理用コンピュータ10が、景品カード発行機1、景品カード自動買取機2、ネットワーク端末機3、及びカード初期化機5に接続される。この管理用コンピュータ10は、始業時に、予め決められた暗証番号等のデータを各機器に送ると共に、各機器の動作状況を示すデータを収集し、その動作状態を管理する。

【0017】景品カード4としては、CPU、メモリ等を内蔵し、有接点或は無接点でデータの書込み読み出しが可能なICカードが使用され、その表面には特定の絵模様がカラー印刷される。

【0018】景品カード発行機1は、多数の景品カード（ICカード）4を収納するカードストック部6、景品カード4のメモリに金額データ、暗証番号データ等を書込む有接点或は無接点方式のデータ書込み部7、データを書込んだ景品カード4を発行機の前面に設けたカード出口に送出するカード送出部8a、客の出玉数を入力する入力部8b、及び各部を総合的に制御するマイクロコンピュータからなるコントローラ9から構成される。

【0019】景品カード4内のメモリには、データ書込み部7で出玉数に応じた金額データが書込まれるが、この金額データの書込みは、データの消去を除き1度だけの書込みが可能ないように、カード内CPUのプログラムが作成される。例えば、金額データの書込みの後に、増額書き換え許可フラグをリセット状態とし、以後の増額書き換えを不可とする。

【0020】景品カード自動買取機2は、図3、図4のように、本体11の前面に、景品カード4を挿入するためのカード挿入口12が設けられ、カード挿入口12の内側（本体内部）には、景品カード4のメモリから暗証番号、金額等のデータを読み出すデータ読取り部13が設

けられて構成される。データ読取り部13の後方には景品カード4の特定部分の色を検出するための色センサ18が設けられ、さらにカード収納部14が設けられる。カード収納部14は、データ読取り部13でデータの読取りを終了したカードがベルトコンベヤ等により搬送されて収納される。色センサ18が景品カード4の外観を検査する外観検査手段を構成する。

【0021】データ読取り部13は、例えばカードリーダーライターから構成されるが、景品カード自動買取機2に挿入された景品カード4は、データ読取り部13でデータの読取りを終了した後、そこで金額データがゼロに

つまり消去され、カード収納部14に回収される。【0022】本体1の正面に確認ボタン（スイッチ）15が設けられ、景品カード4を入れた客が表示された金額を確認して確認スイッチ15をオン操作する。確認ボタン15の下側には現金払出し機構16が配設される。現金払出し機構16には、1万円札払出し部17a、千円札払出し部17b、及び硬貨払出し部19が設けられる。

【0023】1万円札払出し部17aは、予めストック部にストックされた1万円札群から指定された枚数の1万円札を取り出し、払出し口へ送出する。千円札払出し部17bは、予めストック部にストックされた千円札群から指定された枚数の千円札を取り出し、払出し口へ送出する。硬貨払出し部19は予めストック部にストックされた500円硬貨群、100円硬貨群から指定枚数の硬貨を取り出し、払出し口へ送出するように構成される。

【0024】さらに、本体11の前面上部にはCRT等の表示器20が設けられ、ここには操作の案内等の文字やイラストなどが表示される。表示器20の右側にスピーカ21が設けられ、案内用の音声等を発生させる。

【0025】上記のデータ読取り部13、確認ボタン15、カード収納部14、現金払出し機構16、色センサ18、表示器20などは、マイクロコンピュータ等からなるコントローラ22に接続され、制御される。

【0026】図7は、コンピュータネットワークに接続されるネットワーク端末機3を示している。このネットワーク端末機3は、本体の正面にCRT等の表示器31を配置し、その下に景品カード4を挿入するためのカード挿入口32を設け、その下側に、キーボード等の入力部33を設けている。また、カード挿入口32の内部には挿入された景品カード4から暗証番号、金額データ等を読み取るデータ読取り部34が設けられ、さらに、仮想商店街を有するコンピュータネットワークに接続するネットワーク接続部35が設けられる。

【0027】図8に示すように、このネットワーク端末器3は、マイクロコンピュータ36を主要部にして構成され、データ読取り部34で読取った暗証番号に基づき、挿入された景品カード4が正常か否かを判定し、正

常な場合、コンピュータネットワークに接続する。そして、ネットワーク上の仮想商店街にアクセスしてそれを呼出し、データ読取り部34段が読取った金額データの範囲内での商品の交換を可能とする。商品の指定は、入力部33を操作して表示器の画面上の商品を指定することにより行なう。

【0028】ネットワーク上の仮想商店街としては、例えばインターネット上で行われるサイバーネットブラザ（インターネットブラザ）、或は、パチンコホールや景品交換業者で組織されコンピュータネットワークを通してのバーチャルブラザなどが使用可能である。インターネット上で商品（景品）の交換は、そのサイバーネットブラザの運営会社と予め契約を行ない、決済方法なども予め決めておけばよい。

【0029】上記景品カード発行機1、景品カード自動買取機2、ネットワーク端末機3は、パチンコホール内に設置され、それらの機器からなるゲーム景品交換システムの動作を、以下に説明する。

【0030】客は、パチンコホールでパチンコやパチスロなどのゲームを行った後、そのゲームの成果としての出玉（或はコイン）を、カウンタに運び、そこで玉計数機にかけて出玉数を計数する。そして、その計数値を景品カード発行機1に入力部8bを通して入力する。

【0031】景品カード発行機1のコントローラ9は、カードストック部6から1枚の景品カード4をデータ書込み部7に送り、入力部10から入力された玉数に応じた金額データをその景品カード（ICカード）4内のメモリに書込む。同時に日付、暗証番号、通し番号、ホールの識別番号等もカードに書込まれる。そして、カード送出部8aにその景品カード4を送出し、客はその景品カード4を受け取る。景品カード4では、例えばそのCPUのプログラムにおいて、データ書込み部7での金額データ書込み時に、増額書き換え許可フラグをリセットすることにより、以後の金額増額書込みを禁止し、これにより、景品カードの不正使用を防止することができる。

【0032】顧客は、その景品カード4を現金化したい場合、景品カード自動買取機2のカード挿入口12に挿入する。図6のフローチャートに示すように、コントローラ22は、カード4が挿入された場合、ステップ100からステップ110に進み、挿入された景品カード4をデータ読取り部13へ送る。そして、データ読取り部13では、景品カード4のメモリから、暗証番号、金額データ、通し番号、日付等を読み出す（ステップ120）。

【0033】次に、ステップ130で、挿入された景品カード4が正常か否かを判定し、データ読取り部3が読取った暗証番号が予め設定されたもの（管理用コンピュータ5によりセットされている）と同じで、且つ色センサ18が検出したカードの所定部位（絵模様）の色が設

定した色である場合、カード4は正常と判断する。一方、暗証番号が設定値と一致しない場合、或は特定部位の色が設定色と相違する場合、カード異常と判断するが、日付がその日の日付けと相違する場合、通し番号が以前使用されたカードの通し番号と一致する場合、或はホールの識別番号が特定の番号と一致しない場合にも、その景品カードを異常と判断する。

【0034】正常の場合には、ステップ140で、そのカード4に記録された金額を、前の挿入カードがある場合にはその金額に加算し、その加算金額を表示器20に表示する。なお、このとき、表示器20には、金額とともに、「金額が正しければ、確認ボタンを押して下さい。」のメッセージを表示する。

【0035】その後、ステップ150で、景品カード4のメモリ内の金額データを消去し、さらにステップ160で、その景品カード4をカード収納部14に送り、収納する。

【0036】そして、ステップ170で、客が確認ボタン15を押したか否かを判定し、確認ボタン15がオンされたとき、ステップ180に進み、現金払出し機構16に指令信号を送り、表示された金額の現金を、1万円札払出し部17a、千円札払出し部17b、硬貨払出し部19から支払い口に出送する。

【0037】一方、ステップ130で、挿入された景品カード4が異常であると判定した場合、ステップ190で、表示器14に異常表示を行うと共に、スピーカ21から警報音等を出し、ステップ195で、その景品カードを図示しない排出口に排出する。

【0038】一方、換金せずに景品と交換したい客は、ネットワーク端末機3を使用して景品と交換する。即ち、客は景品カード4をネットワーク端末機3のカード挿入口32に挿入する。

【0039】すると、ネットワーク端末機3のマイクロコンピュータ36は、図9のフローチャートに示すように、ステップ200から210に進み、挿入された景品カード4をデータ読み出し部34に送り、景品カード4内のメモリから暗証番号、金額データ、通し番号、日付け、ホールの識別番号等を読み出す。そして、ステップ220で、景品カード4から読み出した暗証番号と予めセットされた暗証番号、或はその他の番号どうしを比較し、一致していれば、カード正常と判断する。

【0040】次に、ステップ230で、カードから読み出した金額を表示器31に表示する。両暗証番号が一致しない場合、ステップ300で、異常表示を行ない、ステップ310その景品カード4を排出する。なお、景品カード自動買取機3と同様、日付がその日の日付けと相違する場合、通し番号が以前使用されたカードの通し番号と一致する場合、ホールの識別番号が特定の番号と一致しない場合にも、その景品カードを異常と判断する。

【0041】次に、ステップ240で、マイクロコンピ

ュータ36はネットワーク接続部35を制御して、この端末機3をインターネット或は景品交換業者のネットワークに接続し、ネットワーク上のサイバーネットブラザ等の仮想商店街を呼出す。そして、ステップ250で、その仮想商店街の商品を表示器31上に表示し、客に対し、商品を選んで決めるようにメッセージを出す。

【0042】客は入力部33のキースイッチ等进行操作して、表示器31上に仮想商店街の多くの商品を表示し、それらの商品を見ながら画面上で希望する商品を決める(ステップ260)。このとき、ステップ270で、選択された商品が景品カード4から読み出した金額以内であるか否かを判定し、商品の金額が景品カード4から読み出した金額より高い場合、表示器31上に交換ができない旨を表示する。

【0043】一方、商品の金額が景品カード4から読み出した金額以内の場合、ステップ280で、客が選択した商品を(交換)購入する旨の信号をネットワーク上のサイバーネットブラザ等に出送する。そして、ステップ290で、景品カード4に記憶されている金額データを、その金額から今回の交換(購入)商品の金額を減算した金額に、書き換え、ステップ310で、その景品カード4を挿入口32から排出する。なお、金額データがゼロになった景品カード4は排出せずに回収し、端末機3内に収納しておく。

【0044】ネットワーク上のサイバーネットブラザ等の仮想商店(出店業者)は、商品の交換(購入)が成立すると、その商品を宅配便などにより、そのパチンコホールへ、或は客の住所が知らされている場合は客の自宅に送り届ける。出店業者は、その商品についての決済を、パチンコホール側或は景品交換業者と行うことになる。

【0045】このように、パチンコの客は、ネットワーク上のサイバーネットブラザ等に出店された仮想商店街の非常に多くの商品の中から、希望する商品を選ぶことができるため、選択の幅が広がり、欲しい商品を景品としてもらうことができる。また、パチンコホール側は、ホールに景品を置く必要がないため、そのためのスペースを必要とせず、景品交換の作業も低減することができる。

【0046】一方、景品カード自動買取機2及びネットワーク端末機3で回収した使用済みの景品カード4は、景品業者などによってカード初期化機5にかけられ、初期化され再利用される。

【0047】カード初期化機5は、図10に示すように、多数の景品カード(ICカード)4を収納するカードロッカー41、景品カード4のCPUにアクセスしそれを初期化する有接点或は無接点方式のカードリーダー43、景品カード4の表面に付された特定の絵模様を検査する色センサ等からなる外観検査部44、カードロッカー41からカード4を外観検査部44やカ

ードリーダーライター43に送るカード送り機構42、及び各部を総合的に制御するマイクロコンピュータからなるコントローラ45とから構成される。

【0048】回収した使用済みの景品カード4は、まとめてカード初期化機5のカードロッカー41に入れられる。初期化機5の起動により、カード送り機構42の動作によって各景品カードは、図11に示すように、ステップ400で、カードロッカー41から外観検査部44を経てカードリーダーライター43に送られる。外観検査部44では、景品カード4に付された絵模様の色を色センサにより検出し、これが特定の絵模様の色と一致するか否かにより、異常がチェックされ、カードリーダーライター43では、カードから読み出した暗証番号や識別番号からカードが正常か否を判断する(ステップ410)。カード異常の場合、ステップ440で、異常表示を行なう。

【0049】カードが正常の場合、ステップ420で、例えば景品カード内CPUのプログラムにおける金額データの加算(増額)書き換え許可フラグをセットする。この景品カード4内CPUプログラムの加算書き換え許可フラグは、1回目の加算書き換え時にリセットされ、以後の金額加算書き換えを不可とするため、景品カード4の金額データの不正書き換えは防止される。

【0050】次に、ステップ430で、初期化を行った景品業者等の業者コードを景品カード4内のメモリに書き込み、カードの初期化を終了する。このように、景品カード4を初期化することにより、それを再度、上記景品カード発行機1に入れて使用することができる。また、所定のカード初期化機5でのみ景品カード4の初期化が可能であるため、カードの不正使用を防止することができ

\*きる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例を示すゲーム景品交換システムの構成図である。

【図2】景品カード発行機の構成図である。

【図3】景品カード自動買取機の正面図である。

【図4】同自動買取機の側面図である。

【図5】同自動買取機のブロック図である。

【図6】同自動買取機の動作を示すフローチャートである。

【図7】ネットワーク端末機の斜視図である。

【図8】同端末機のブロック図である。

【図9】同端末機の動作を示すフローチャートである。

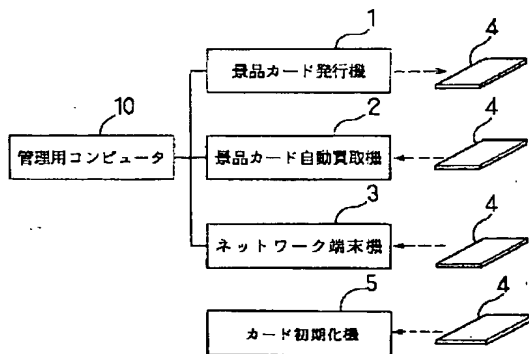
【図10】カード初期化機のブロック図である。

【図11】カード初期化機の動作を示すフローチャートである。

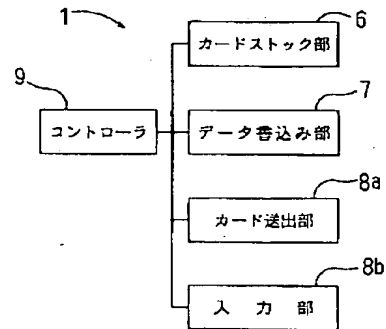
【符号の説明】

- 1-景品カード発行機
- 2-景品カード自動買取機
- 3-ネットワーク端末機
- 4-景品カード
- 5-カード初期化機
- 7-データ書き込み部
- 13-データ読取り部
- 16-現金払出し機構
- 22-コントローラ
- 34-データ読取り部
- 35-ネットワーク接続部
- 36-マイクロコンピュータ

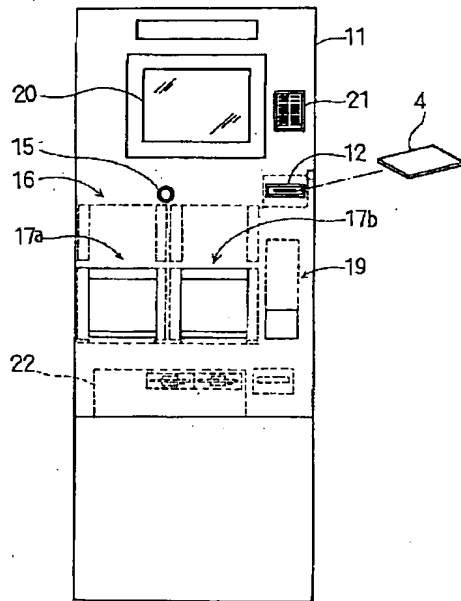
【図1】



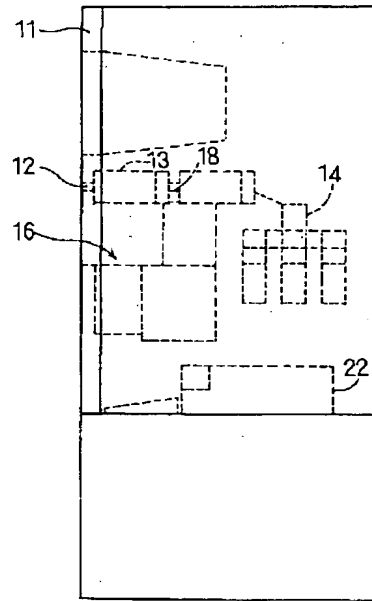
【図2】



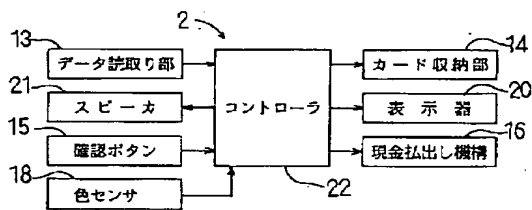
【図3】



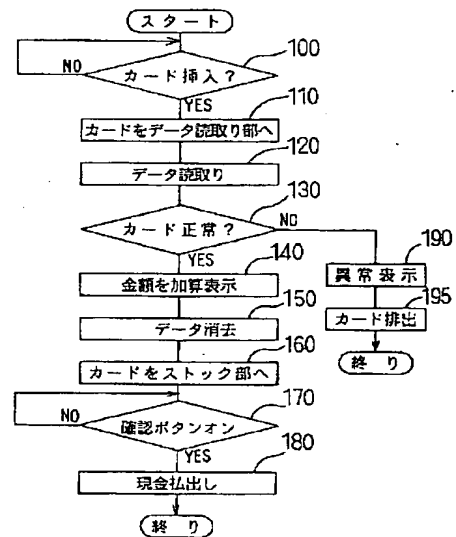
【図4】



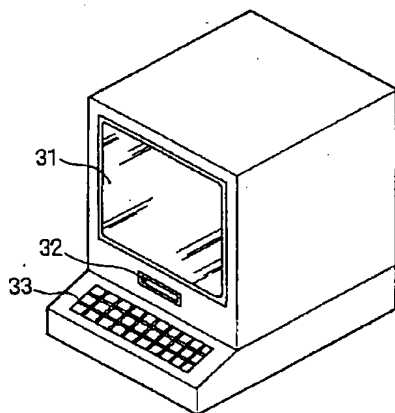
【図5】



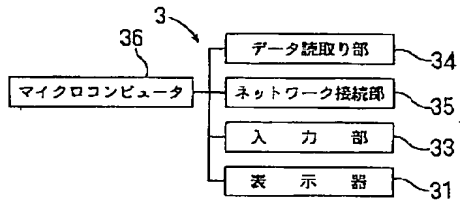
【図6】



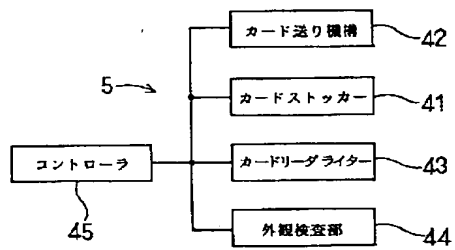
【図7】



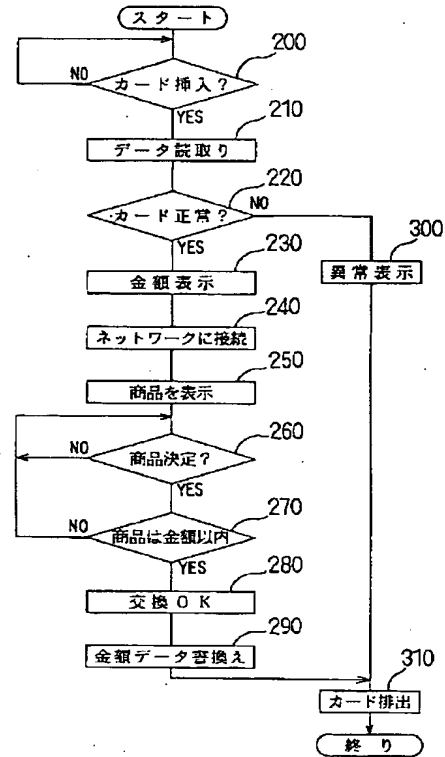
【図8】



【図10】

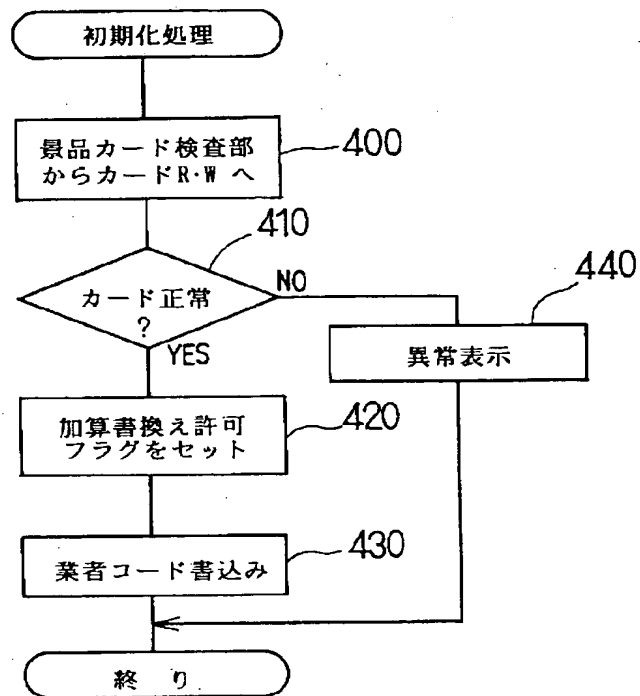


【図9】





【図11】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.<sup>6</sup>

識別記号

FI  
G 0 7 F 7/08S  
Q

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography**

---

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,10-108959,A

(43) [Date of Publication] April 28, Heisei 10 (1998)

(54) [Title of the Invention] Game premium switching system

(51) [International Patent Classification (6th Edition)]

A63F 7/02 329

354

B42D 15/10 551

G07F 7/08

17/32

[FI]

A63F 7/02 329

354

B42D 15/10 551 A

G07F 17/32

7/08 M

S

Q

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 2

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 9

(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 8-266329

(22) [Filing Date] October 7, Heisei 8 (1996)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 593227132

[Name] Daito Mechatronics, Inc.

[Address] 2-1, Tashirohon-tori, Chikusa-ku, Nagoya-shi, Aichi-ken

(71) [Applicant]

[Identification Number] 596048064

[Name] Inoue Path student

[Address] 3-26-12, Izumi, Higashi-ku, Nagoya-shi, Aichi-ken

(72) [Inventor(s)]

[Name] Inoue Path student

[Address] 3-26-12, Izumi, Higashi-ku, Nagoya-shi, Aichi-ken

(72) [Inventor(s)]

[Name] Sakai Katsumi

[Address] 3-1001-5, Momoyama, Midori-ku, Nagoya-shi, Aichi-ken

(74) [Attorney]

[Patent Attorney]

[Name] Iida Kentaro (besides one person)

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Summary**

---

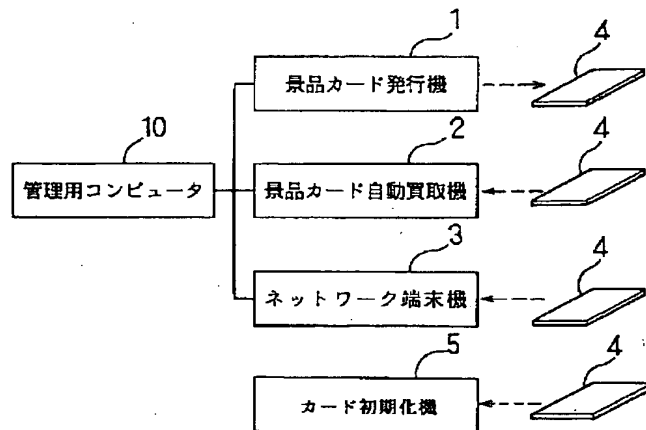
(57) [Abstract]

[Technical problem] The game premium switching system which can exchange the premium as a result of a game for goods and cash of hope of a customer efficiently is offered.

[Means for Solution] This game premium switching system is with the premium card issue machine 1 which publishes the premium card 4 which memorized data according to the number of the reward balls as a result of a game, such as the amount of money and a personal identification number, to a visitor. The premium card automatic acquisition machine 2 which exchanges the premium card 4 for the cash of the amount-of-money data in which it was written there, Connect with the computer network which offers a virtual shopping mall, and the virtual shopping mall on a network is accessed. The network terminal 3 which enables exchange of goods within the limits of the amount-of-money data which the premium card 4 memorizes, It consists of card initialization machines 5 which initialize the used premium card collected at the premium card automatic acquisition machine 2 or the network

terminal 3 in the state which can increase rewrite the amount-of-money data memorized in the card.

[Translation done.]



[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The game premium switching system which exchanges the premium as a result of a game for the goods or cash of hope of a customer after performing games characterized by providing the following, such as pachinko and a pachislot The premium card issue machine which publishes the premium card made from an IC card which memorized data according to the number of the reward balls as a result of a game, such as the amount of money and a personal identification number, to a visitor A data read means to read a personal identification number and amount-of-money data in this premium card inserted by the visitor at least The cash

expenditure mechanism which pays out the cash of the amount of money by which contained cash and expenditure instructions were carried out, and is sent out to a mouth Automatic acquisition control means which judge whether the inserted premium card is normal, pay the cash of the amount of money which sends a command signal to the aforementioned cash expenditure mechanism, and this premium card shows when normal, and are sent out to a mouth

[Claim 2] The game premium switching system according to claim 1 with which color printing of the picture pattern of specification [ the aforementioned premium card ] is carried out, and a visual-inspection means to inspect the existence of this picture pattern is prepared in the aforementioned premium card automatic acquisition machine.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DETAILED DESCRIPTION**

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the game premium switching system which exchanges the premium as a result of a game for goods and cash of hope of a customer, after performing games, such as pachinko and a pachislot, in a pachinko hole etc. On these specifications, the pachinko ball and coin which are used with pachinko, a pachislot, etc. are only called a ball for short.

[0002]

[Description of the Prior Art] Although a visitor gets a premium from a hole according to the victory or defeat of a game after performing games, such as pachinko and a pachislot, in a pachinko hole, in a pachinko hole, the premium of varieties cannot be placed and the premium to wish to have cannot be got from the problem of the shortage of a space for placing a premium, or cost for a customer. Therefore, in the present condition, the visitor who finished the game got specific

premiums, such as a ball-point, as a premium, and has realized the specific premium to cash in the nearby premium clearing house.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] For this reason, since he is not shown as a premium even if a visitor has goods needed, he will bring the premium which could not get it, but will receive a specific premium and was received to a premium clearing house, and will perform exchange with the low cash of the rate of liquidation. Moreover, in the premium clearing house, cash needed to be exchanged for the premium by the help.

[0004] this invention was made in order to solve the above-mentioned technical problem, and it aims at offering the game premium switching system which can exchange the premium as a result of a game for goods and cash of hope of a customer efficiently.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above-mentioned purpose, the game premium switching system of this invention After performing games, such as pachinko and a pachislot, the premium as a result of a game The premium card issue machine which publishes the premium card made from an IC card which is the game premium switching system exchanged for the goods or cash of hope of a customer, and memorized data according to the number of the reward balls as a result of a game, such as the amount of money and a personal identification number, to a visitor, A data read means to read a personal identification number and amount-of-money data in this premium card inserted by the visitor at least, The cash expenditure mechanism which pays out the cash of the amount of money by which contained cash and expenditure instructions were carried out, and is sent out to a mouth, The automatic acquisition control means which judge whether the inserted premium card is normal, pay the cash of the amount of money which sends a command signal to the aforementioned cash expenditure mechanism, and this premium card shows when normal, and are sent out to a mouth, The premium card automatic acquisition machine which \*\*\*\*, and a data read means to read a personal identification number and amount-of-money data in this premium card inserted by the visitor at least, A network connection means to connect with the computer network which has a virtual shopping mall, Judge, and when normal, connect with a computer network and it accesses whether this inserted premium card is normal at the virtual shopping mall on this network. A control processing means to output the signal which determines exchange of goods within the limits of the amount-of-money data which the aforementioned data read means read to this network, It is characterized by having the initialization machine initialized in the state where the data memorized in this card in the used premium card collected at the network terminal which \*\*\*\*, and the aforementioned premium card automatic acquisition machine or a network terminal are rewritable.

[0006] Here, the IC card used for the above-mentioned premium card builds in the

integrated circuit of CPU and memory at least, is accessible by owner contact or no contacting, reads the data memorized in memory, and is a card which can be written in.

[0007]

[Function and Effect] In such a game premium switching system, the enumerated data of the reward balls of the visitor after performing games, such as pachinko and a pachislot, in a pachinko hole is inputted into a premium card issue machine, and a premium card issue machine publishes the premium card which memorized data according to the number of the reward balls, such as the amount of money and a personal identification number.

[0008] The visitor who received the premium card inserts in a premium card automatic acquisition machine to convert it into money. In a premium card automatic acquisition machine, a data read means reads a personal identification number and amount-of-money data in the inserted premium card. And automatic acquisition control means judge whether a premium card is normal based on a personal identification number, and when normal, a command signal is sent to a cash expenditure mechanism, the cash of the amount of money which a premium card shows is paid for cash expenditure, and they send it out to a mouth. A visitor can receive the cash of the amount of money memorized in exchange for the premium card there.

[0009] On the other hand, the visitor who wants to exchange for goods inserts a premium card in a network terminal. The data read means of a terminal reads a personal identification number and amount-of-money data in the inserted premium card. And the terminal is connected to the computer network which has a virtual shopping mall by the network connection means. By judging, when normal, it connects with a computer network and accesses whether the control processing means of a terminal has the inserted normal premium card at the virtual shopping mall on a network, and the signal which determines exchange of the goods which the visitor chose within the limits of the amount-of-money data read in the premium card is outputted to a network.

[0010] if, as for the cyberstore on a network (opening-a-shop contractor), exchange (purchase) of goods is materialized. -- the goods -- the pachinko hole -- or it sends into a visitor's house An opening-a-shop contractor will perform the settlement of accounts about the goods with a pachinko hole side or a premium exchange contractor.

[0011] It is used at a premium card automatic acquisition machine or a network terminal, and the used premium cards with which the balance became zero are collected, and are covered over a card initialization machine. After the amount-of-money data memorized by the memory are once written in with a premium card issue machine, as the premium card forbade the writing of the amount of money which increases the amount of money, it has prevented the unauthorized use of a premium card.

[0012] For example, an increase amount-of-money write-in permission flag is set as the program in [ CPU ] a premium card, and it considers as the composition which resets the write-in permission flag after writing [ 1st ] in with a premium card issue machine. One increase rewriting of the amount-of-money data memorized in memory will be made into the state of supposing that it is possible (setting the increase amount-of-money write-in permission flag of the program of CPU for example, in a premium card), and a card initialization machine will \*\* and initialize it, if the premium card is received. Thereby, the collected premium card will be in an usable state again, after that, can be put into a premium card issue machine, and can be used again.

[0013] In addition, use of a premium card inaccurate also from the appearance of a card can be prevented by carrying out color printing of the specific picture pattern at a premium card, and preparing a visual-inspection means to inspect the existence of the picture pattern in a premium card automatic acquisition machine.

[0014]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the gestalt of operation of this invention is explained based on a drawing.

[0015] As shown in the block diagram of drawing 1, the game premium switching system of this invention The premium card issue machine 1 which publishes the premium card 4 which memorized data according to the number of the reward balls as a result of a game, such as the amount of money and a personal identification number, to a visitor, The premium card automatic acquisition machine 2 which exchanges the premium card 4 for the cash of the amount-of-money data in which it was written there, Connect with the computer network which offers a virtual shopping mall, and the virtual shopping mall on a network is accessed. The network terminal 3 which enables exchange of goods within the limits of the amount-of-money data which the premium card 4 memorizes, It consists of card initialization machines 5 which initialize the used premium card collected at the premium card automatic acquisition machine 2 or the network terminal 3 in the state which can increase rewrite the amount-of-money data memorized in the card.

[0016] Furthermore, the administrative computer 10 is connected to the premium card issue machine 1, the premium card automatic acquisition machine 2, the network terminal 3, and the card initialization machine 5. This administrative computer 10 collects the data in which the situation of each device of operation is shown, and manages the operating state while it sends data, such as a personal identification number beforehand decided at the time of the commencement of work, to each device.

[0017] As a premium card 4, CPU, memory, etc. are built in, the IC card which data can read [ write-in ] is used at an owner contact or a non-contact, and color printing of the specific picture pattern is carried out in the front face.

[0018] The premium card issue machine 1 in the memory of the card stock section 6 which contains many premium cards (IC card) 4, and the premium card 4 Amount-



of-money data, Card sending-out section 8a which sends out the owner contact which writes in personal identification number data etc. or the data write-in section 7 of a non-contact method, and the premium card 4 which wrote in data to the card outlet established in the front face of an issue machine, It consists of controllers 9 which consist of input section 8b which inputs a visitor's number of reward balls, and a microcomputer which controls each part synthetically.

[0019] Although the amount-of-money data according to the number of reward balls are written in the memory in the premium card 4 in the data write-in section 7, the program in [ CPU ] a card is created by the writing of this amount-of-money data so that one writing may be possible except for elimination of data. For example, after the writing of amount-of-money data, an increase rewriting permission flag is made into a reset state, and future increase rewritings are made improper.

[0020] The card slot 12 for inserting the premium card 4 is formed in the front face of a main part 11 like drawing 3 and drawing 4 , inside a card slot 12 (inside of a main part), the data read station 13 which reads data, such as a personal identification number and the amount of money, from the memory of the premium card 4 is formed, and the premium card automatic acquisition machine 2 is constituted. Behind the data read station 13, the color sensor 18 for detecting the color of the particular part of the premium card 4 is formed, and the card stowage 14 is formed further. By the data read station 13, the card which ended the read of data is conveyed on a belt conveyor etc., and the card stowage 14 is contained. A color sensor 18 constitutes a visual-inspection means to inspect the appearance of the premium card 4.

[0021] After the data read station 13 ends the read of data by the data read station 13, amount-of-money data are got blocked in zero there, and the premium card 4 inserted in the premium card automatic acquisition machine 2 although it consisted of card reader writers is eliminated, and are collected in the card stowage 14.

[0022] A confirmation button (switch) 15 is formed in the transverse plane of a main part 1, the amount of money as which the visitor who put in the premium card 4 was displayed is checked, and ON operation of the check switch 15 is carried out. The cash expenditure mechanism 16 is arranged in the confirmation-button 15 bottom. Ten thousand yen bill expenditure section 17a, thousand-yen bill expenditure section 17b, and the coin expenditure section 19 are formed in the cash expenditure mechanism 16.

[0023] Ten thousand yen bill expenditure section 17a takes out the ten thousand yen bill of the number of sheets specified from the ten thousand yen bill group beforehand stocked by the stock section, and sends it out to an expenditure mouth. Thousand-yen bill expenditure section 17b takes out the thousand-yen bill of the number of sheets specified from the thousand-yen bill group beforehand stocked by the stock section, and sends it out to an expenditure mouth. The coin expenditure section 19 takes out the coin of specification number of sheets of the 500 yen coin group beforehand stocked by the stock section and 100 yen from a coin group, and

it is constituted so that it may send out to an expenditure mouth.

[0024] Furthermore, the drops 20, such as CRT, are formed in the front upper part of a main part 11, and characters, illustrations, etc., such as guidance of operation, are displayed here. A loudspeaker 21 is formed in the right-hand side of a drop 20, and the voice for guidance etc. is generated.

[0025] It connects with the controller 22 which consists of a microcomputer etc., and the above-mentioned data read station 13, a confirmation button 15, the card stowage 14, the cash expenditure mechanism 16, a color sensor 18, a drop 20, etc. are controlled.

[0026] Drawing 7 shows the network terminal 3 connected to a computer network. This network terminal 3 has arranged the drops 31, such as CRT, at the front of a main part, formed the card slot 32 for inserting the premium card 4 in the bottom of it, and has formed the input sections 33, such as a keyboard, in the bottom.

Moreover, the data read station 34 which reads a personal identification number, amount-of-money data, etc. in the inserted premium card 4 is formed in the interior of a card slot 32, and the network connection section 35 further connected to the computer network which has a virtual shopping mall is formed.

[0027] As shown in drawing 8, this network terminal machine 3 makes a microcomputer 36 the principal part, is constituted, judges whether the inserted premium card 4 is normal based on the personal identification number read by the data read station 34, and when normal, it connects it to a computer network. And the virtual shopping mall on a network is accessed, it is called, and exchange of the goods in within the limits of the amount-of-money data which 34 steps of data read stations read is enabled. Specification of goods is performed by operating the input section 33 and specifying the goods on the screen of a drop.

[0028] As a virtual shopping mall on a network, there is a cyber-network plaza (Internet plaza) performed, for example on the Internet or a virtual plaza which is organized by the pachinko hole or the premium exchange contractor, and lets a computer network pass usable. Exchange of the goods (premium) on the Internet contracts with the operating company of the cyber-network plaza beforehand, and should just determine the settlement-of-accounts method etc. beforehand.

[0029] The above-mentioned premium card issue machine 1, the premium card automatic acquisition machine 2, and the network terminal 3 are installed in a pachinko hole, and operation of the game premium switching system which consists of those devices is explained below.

[0030] the reward balls (or coin) as a result of the game after a visitor performs KEMU, such as pachinko and a pachislot, in a pachinko hole -- a counter -- carrying -- there -- a ball -- counting -- it applies to a machine and counting of the number of reward balls is carried out And the enumerated data is inputted into the premium card issue machine 1 through input section 8b.

[0031] The controller 9 of the premium card issue machine 1 sends one premium card 4 to the data write-in section 7 from the card stock section 6, and writes the

amount-of-money data according to the number of balls inputted from the input section 10 in the memory in the premium card (IC card) 4. The date, a personal identification number, the serial number, the identification number of a hole, etc. are simultaneously written in a card. And the premium card 4 is sent out to card sending-out section 8a, and a visitor receives the premium card 4. With the premium card 4, for example by resetting an increase rewriting permission flag in the program of the CPU at the time of the amount-of-money data writing in the data write-in section 7, future amount-of-money increase writing can be forbidden, and, thereby, the unauthorized use of a premium card can be prevented.

[0032] A customer inserts in the card slot 12 of the premium card automatic acquisition machine 2 to encash the premium card 4. As shown in the flow chart of drawing 6, a controller 22 sends the premium card 4 progressed and inserted in Step 110 from Step 100 to the data read station 13, when a card 4 is inserted. And in the data read station 13, a personal identification number, amount-of-money data, the serial number, a date, etc. are read from the memory of the premium card 4 (Step 120).

[0033] Next, it judges, it is the same as that (set by administrative computer 5) to which the personal identification number which the data read station 3 read was set beforehand, and when it is the color which the color of the predetermined part (picture pattern) of the card which the color sensor 18 detected set up, it is judged that a card 4 is normal whether the premium card 4 inserted at Step 130 is normal. On the other hand, although it judges that a card is unusual when a personal identification number is not in agreement with the set point, or when the color of a specific part is different from a setting color, when in agreement with the serial number of the card with which the serial number was before used when the date was different from the date of the day, or when the identification number of a hole is not in agreement with a specific number, the premium card is judged to be unusual.

[0034] The amount of money recorded on the card 4 at Step 140 when normal is added to the amount of money, when there is a front insertion card, and the addition amount of money is displayed on a drop 20. In addition, the message of "if the amount of money is right, please push a confirmation button" is displayed on a drop 20 with the amount of money at this time.

[0035] Then, at Step 150, the amount-of-money data in the memory of the premium card 4 are eliminated, and further, by Step 160, the premium card 4 is sent to the card stowage 14, and is contained.

[0036] And when it judges whether the visitor pushed the confirmation button 15 and a confirmation button 15 is turned on at Step 170, it progresses to Step 180, and the cash of the amount of money which sent the command signal to the cash expenditure mechanism 16, and was displayed on it is paid from ten thousand yen bill expenditure section 17a, thousand-yen bill expenditure section 17b, and the coin expenditure section 19, and is sent out to a mouth.

[0037] On the other hand, at Step 190, when it judges with the inserted premium

card 4 being unusual at Step 130, while performing an unusual display to a drop 14, an alarm tone etc. is sent out from a loudspeaker 21 and it discharges to the exhaust port which does not illustrate the premium card at Step 195.

[0038] The visitor who wants to exchange for a premium on the other hand, without converting into money exchanges for a premium using the network terminal 3. That is, a visitor inserts the premium card 4 in the card slot 32 of the network terminal 3.

[0039] Then, as shown in the flow chart of drawing 9, the microcomputer 36 of the network terminal 3 sends the premium card 4 progressed and inserted in Steps 200-210 to the data read-out section 34, and reads the identification number of a personal identification number, amount-of-money data, the serial number, a date, and a hole etc. from the memory in the premium card 4. And if the personal identification number read from the premium card 4, the personal identification number set beforehand, or other numbers are compared and it is in agreement at Step 220, it will be judged as card normalcy.

[0040] Next, the amount of money read from the card is expressed to a drop 31 as Step 230. the case where both personal identification numbers are not in agreement — Step 300 — an unusual display — carrying out — Step 310 — the premium card 4 is discharged. In addition, when in agreement [ like the premium card automatic acquisition machine 3 / with the serial number of the card with which the serial number was before used when the date was different from the date of the day ] and the identification number of a hole is not in agreement with a specific number, the premium card is judged to be unusual.

[0041] Next, at Step 240, a microcomputer 36 controls the network connection section 35, connects this terminal 3 to the network of the Internet or a premium exchange contractor, and calls virtual shopping malls, such as a cyber-network plaza on a network. And at Step 250, the goods of the virtual shopping mall are displayed on a drop 31, and a message is sent so that goods may be chosen and decided to a visitor.

[0042] A visitor operates key SUITTO of the input section 33 etc., displays many goods of a virtual shopping mall on a drop 31, and he decides the goods wished to have on a screen, looking at those goods (Step 260). It judges whether at this time, it is less than the amount of money that selected goods read from the premium card 4 at Step 270, and when higher than the amount of money which the amount of money of goods read from the premium card 4, the purport whose exchange is impossible is displayed on a drop 31.

[0043] On the other hand, in within the amount of money which the amount of money of goods read from the premium card 4, the signal of the purport which purchases the goods which the visitor chose (exchange) is sent out to the cyber-network plaza on a network etc. at Step 280. And it rewrites in the amount of money which subtracted the amount of money of the exchange (purchase) goods of this time [ amount of money / the ] for the amount-of-money data memorized by the premium card 4 at Step 290, and the premium card 4 is discharged from the

insertion mouth 32 at Step 310 in it. In addition, the premium cards 4 with which amount-of-money data became zero are collected without discharging, and are contained in the terminal 3.

[0044] if, as for cyberstores (opening-a-shop contractor), such as a cyber-network plaza on a network, exchange (purchase) of goods is materialized -- the goods -- parcel delivery service etc. -- the pachinko hole -- or when a visitor's address is told, it sends into a visitor's house An opening-a-shop contractor will perform the settlement of accounts about the goods with a pachinko hole side or a premium exchange contractor.

[0045] Thus, since the visitor of pachinko can choose the goods to wish to have out of very many goods of the virtual shopping mall opened by the cyber-network plaza on a network etc., the width of face of selection spreads and he can get goods needed as a premium. Moreover, since a pachinko hole side does not need to put a premium on a hole, it does not need the space for it but can also reduce the work of premium exchange.

[0046] On the other hand, the used premium card 4 collected at the premium card automatic acquisition machine 2 and the network terminal 3 is covered over the card initialization machine 5 by the premium contractor etc., and is initialized and reused.

[0047] As the card initialization machine 5 is shown in drawing 10 Many premium cards (IC card) 4 The visual-inspection section 44 which consists of a color sensor which inspects the card stocker 41 to contain, the owner contact which accesses CPU of the premium card 4 and initializes it or the card reader writer 43 of a non-contact method, and the specific picture pattern given to the front face of the premium card 4, It consists of a card feed device 42 which sends a card 4 to the visual-inspection section 44 or the card reader writer 43 from the card stocker 41, and a controller 45 which consists of a microcomputer which controls each part synthetically.

[0048] The collected used premium card 4 is collectively put in by the card stocker 41 of the card initialization machine 5. By starting of the initialization machine 5, as shown in drawing 11, each premium card is Step 400 and is sent to the card reader writer 43 by operation of a card feed device 42 through the visual-inspection section 44 from the card stocker 41. In the visual-inspection section 44, a color sensor detects the color of the picture pattern given to the premium card 4, abnormalities are checked by whether this is in agreement with the color of specific \*\*\*\*\*, in the card reader writer 43, a personal identification number or an identification number to the card read from the card is normal, or no is judged (Step 410). In the case of the abnormalities in a card, an unusual display is performed at Step 440.

[0049] When a card is normal, it is Step 420, for example, the addition (increase) rewriting permission flag of the amount-of-money data in the program in [ CPU ] a premium card is set. In order to reset the addition rewriting permission flag of this CPU program in the premium card 4 at the time of the 1st addition rewriting and to

make improper future amount-of-money addition rewritings, injustice rewriting of the amount-of-money data of the premium card 4 is prevented.

[0050] Next, at Step 430, contractor codes, such as a premium contractor who initialized, are written in the memory in the premium card 4, and initialization of a card is completed. Thus, it can be again used by initializing the premium card 4, being able to put it into the above-mentioned premium card issue machine 1.

Moreover, only with the predetermined card initialization machine 5, since initialization of the premium card 4 is possible, the unauthorized use of a card can be prevented.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DESCRIPTION OF DRAWINGS**

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the block diagram of a game premium switching system showing one example of this invention.

[Drawing 2] It is the block diagram of a premium card issue machine.

[Drawing 3] It is the front view of a premium card automatic acquisition machine.

[Drawing 4] It is the side elevation of this automatic acquisition machine.

[Drawing 5] It is the block diagram of this automatic acquisition machine.

[Drawing 6] It is the flow chart which shows operation of this automatic acquisition machine.

[Drawing 7] It is the perspective diagram of a network terminal.

[Drawing 8] It is the block diagram of this terminal.

[Drawing 9] It is the flow chart which shows operation of this terminal.

[Drawing 10] It is the block diagram of a card initialization machine.

[Drawing 11] It is the flow chart which shows operation of a card initialization machine.

[Description of Notations]

1-premium card issue machine

2-premium card automatic acquisition machine

3-network terminal

4-premium card

5-card initialization machine

The 7-data write-in section

13-data read station

16-cash expenditure mechanism

22-controller

34-data read station

35-network connection section

36-microcomputer

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

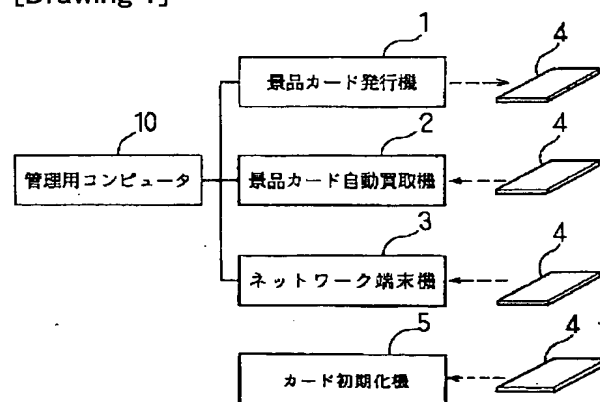
3.In the drawings, any words are not translated.

---

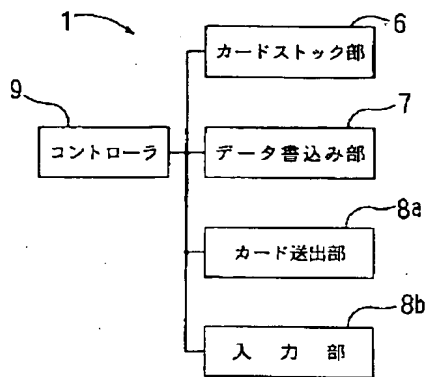
## DRAWINGS

---

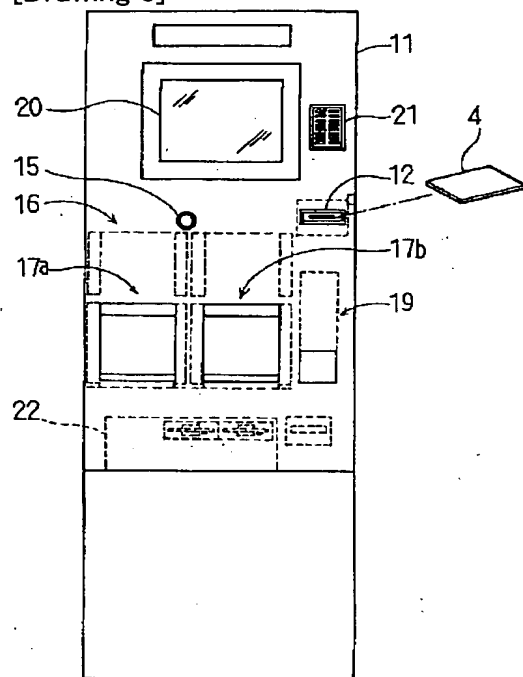
[Drawing 1]



[Drawing 2]

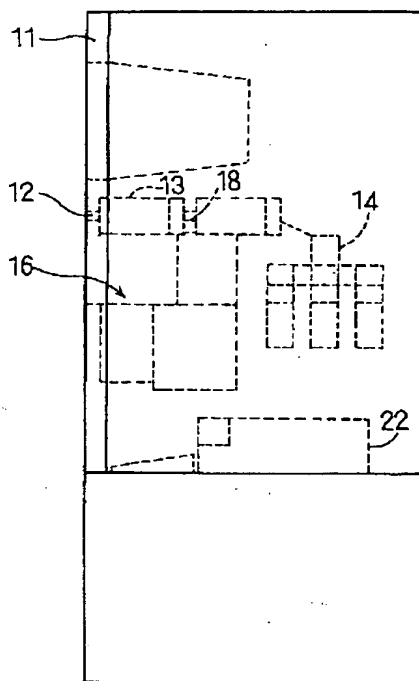


[Drawing 3]

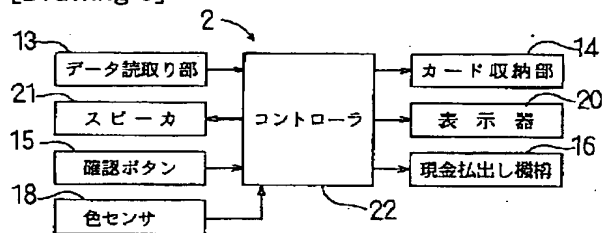


[Drawing 4]

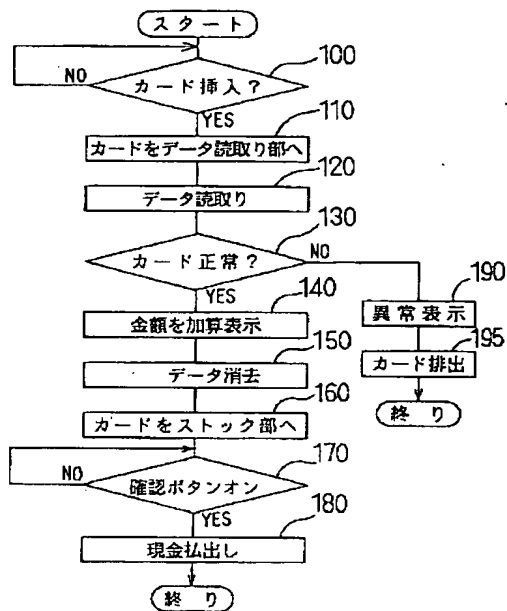




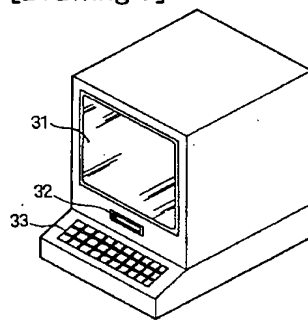
[Drawing 5]



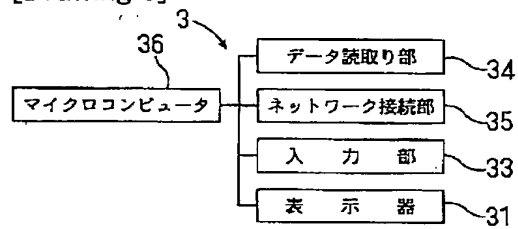
[Drawing 6]



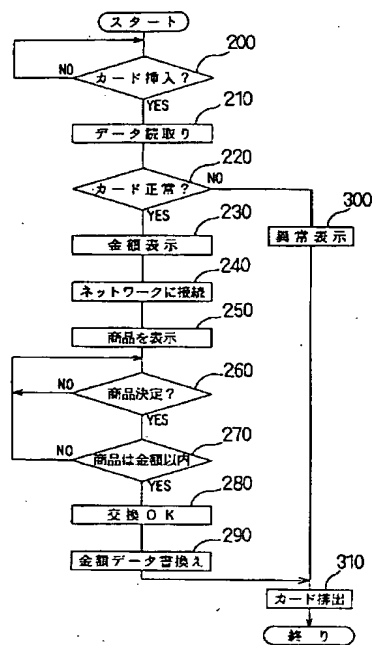
[Drawing 7]



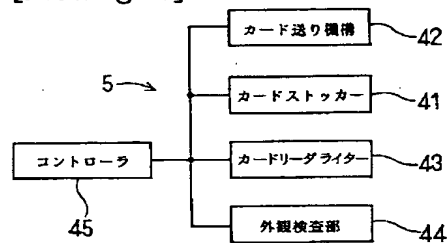
[Drawing 8]



[Drawing 9]



[Drawing 10]



[Drawing 11]

